

Konami®

HOW TO PLAY	page	2
MODE D'EMPLOI	page	8
SPIELANLEITUNG	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO	página	20
COME SI GIOCA	pagina	26

HYPER **SPORTS 1**™

HYPER SPORTS 1

©1984 Konami

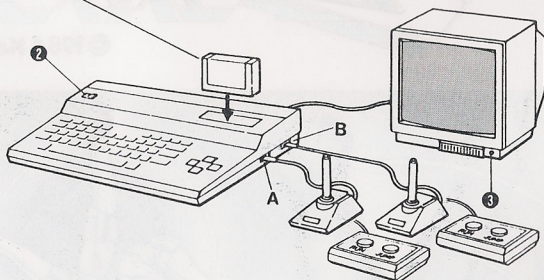


MSX

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- 1 ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



Joystick or Hyper Shot™

1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer.

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with an optional joystick or with Konami's Hyper Shot™. Connect the leads from the joystick—or from the Hyper Shot™—to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. There are four events in this game: Springboard Diving, Long Horse Vault, Trampoline, and High Bar.

2. First, select the number of players and the method of controlling the game.

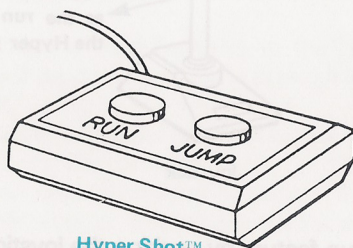
- ☞ (a) 1 PLAYER WITH JOYSTICK
- (b) 2 PLAYERS WITH JOYSTICK
- (c) 1 PLAYER WITH KEYBOARD
- (d) 2 PLAYERS WITH KEYBOARD

Move the hand indicator to your choice by using the Up and Down cursor keys on your computer keyboard (Δ and ▽). When the indicator points to your selection, start the game by pushing the space bar.

If you do not make a choice, a demonstration game will appear on the screen.

3. The action is controlled as follows:

Springboard Diving.....By getting the timing right when you push the Jump button, you can make use of the rebound of the board to get up high; then by tapping the Run button of your Hyper Shot™ as rapidly and forcefully as you can, make the diver spin. By pushing the Jump button again, he will come out of the spin and dive into the water.



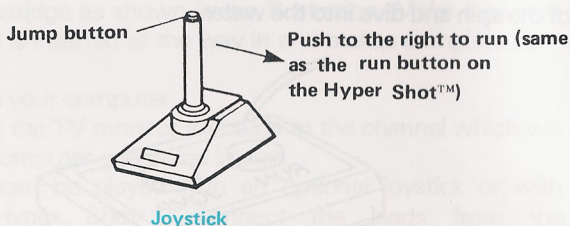
Hyper Shot™

Vaulting.....Push the Jump button to start the approach to the vault. When the athlete's feet hit the springboard, push the button once again; this will initiate the leap onto the horse. As soon as the athlete's hands touch the horse, push the Jump button a third time; this will cause him to begin his vault.

Then as he is going through the air, keep tapping the Run button (Hyper Shot™) as hard and fast as you can to keep him spinning in the air through the vault. Just before he is about to hit the ground, push the Jump button a final time to straighten out for a good landing.

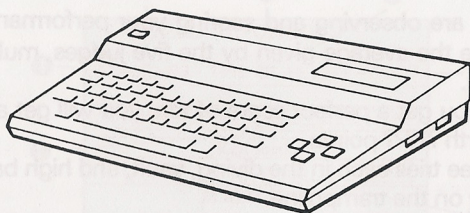
Trampoline.....Get the right timing on the Jump button to bounce up into the air. Keep tapping the Run button to spin while in the air.

High Bar.....Push the Jump button to start swinging around the bar. The speed of the swing will begin to increase; get your timing right and release the bar by pushing the Jump button again. As previously, keep tapping the Run button to spin in the air, and hit the Jump button once again just before hitting the ground to land in good form.



Activate the Run feature by pushing the joystick lever back and forth to the right.

All other controls are the same as when using the Hyper Shot™.



Keyboard

Use the right movement cursor key to activate the Run feature.
Use the space bar to Jump.
All other controls are the same as when using the Hyper Shot™.

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

Rules

Five judges are observing and scoring your performance. Your score will be the average given by the five judges, multiplied by 1,000 points.

Each time you get a perfect score of ten, you will get a "perfect bonus" worth ????? points.

You get three tries each in the diving, vault, and high bar events; only one try on the trampoline.

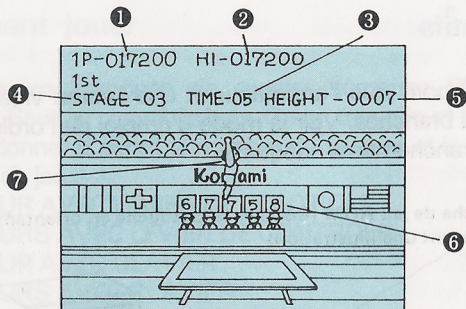
To pass from one event to the other and continue playing, you have to get a score good enough to qualify in that event; otherwise the game is over.

Hints for skillful play

Try to spin as many times while in the air: this will increase your score dramatically.

Make sure you hit the water or come to earth in good form—that is be sure to hit the Jump button the last time with the right timing.

Also, when jumping up, you have to hit the Jump button with the right timing or you will have a poor jump.



- ① Your score
- ② World record score
- ③ Remaining time
- ④ Event number
- ⑤ Height of your Jump
- ⑥ Judges' scores
- ⑦ The athlete you control in this game

Note: If the average score given by the judges is over a predetermined level, you can pass on to the next event.

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

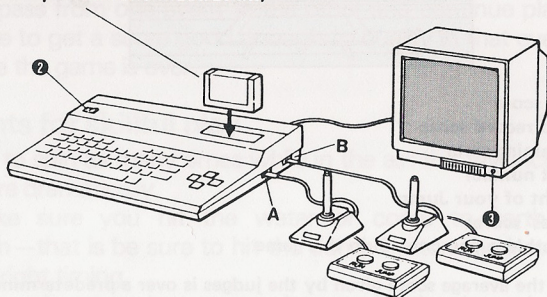
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande ou Hyper Shot™

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre l'écran de télévision sous tension et le syntoniser sur le canal qui affiche l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option un autre levier de commande ou l'Hyper Shot™ de Konami. Pour cela, brancher les câbles du levier de commande ou de l'Hyper Shot™ aux bornes A et B de l'ordinateur, avant de commencer à jouer.

Comment jouer

1. Ce jeu se compose de quatre éléments: Plongeon sur tremplin, Saut au cheval de bois, Grand tremplin et Barre élevée.

2. Sélectionner d'abord le nombre de joueurs et la méthode de contrôle du jeu.



1. JOUEUR AVEC LEVIER DE CONTROLE

2. JOUEURS AVEC LEVIER DE CONTROLE

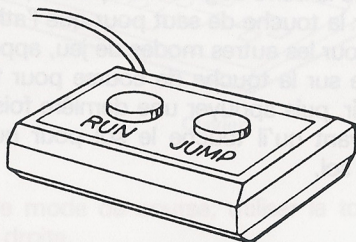
1. JOUEUR AVEC CLAVIER

2. JOUEURS AVEC CLAVIER

Déplacer l'indicateur sur l'élément de son choix au moyen des touches curseurs ascendante et descendante sur le clavier de l'ordinateur (Δ et ∇). Lorsque l'indicateur est en face de l'élément choisi, appuyer sur la barre d'espacement pour pouvoir commencer à jouer.

Si aucun mode de jeu n'a été sélectionné, une image de démonstration apparaîtra sur l'écran.

3. Le contrôle des mouvements de l'athlète est le suivant:



Hyper Shot™

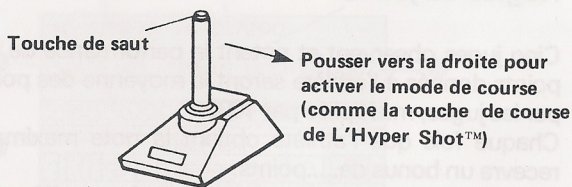
Plongeon sur tremplin.....En appuyant au bon moment sur la touche de saut, on pourra tirer profit du rebondissement du tremplin pour sauter plus haut. Ensuite, en appuyant aussi rapidement et avec autant de force que possible sur la touche de course de l'Hyper Shot™, le plongeur réalisera des sauts périlleux. En appuyant à nouveau sur la touche de saut, le plongeur arrêtera les sauts périlleux pour plonger dans l'eau.

Saut au cheval de bois..... Appuyer sur la touche de saut pour commencer l'approche au cheval de bois. Lorsque les pieds de l'athlète touchent le tremplin, appuyer à nouveau sur la touche de saut. L'athlète commencera alors sa montée sur le cheval de bois. Dès que les mains de l'athlète touchent le bois, appuyer une troisième fois sur la touche de saut pour qu'il réalise son saut.

Appuyer aussi rapidement et avec autant de force que possible sur la touche de course (Hyper Shot™) tant que l'athlète est en l'air afin de lui faire réaliser le plus de sauts périlleux et pirouettes possible. Enfin, juste avant qu'il touche le sol, appuyer une dernière fois sur la touche de saut de manière qu'il fasse une bonne arrivée au sol.

Grand tremplin..... Appuyer au bon moment sur la touche de saut pour faire rebondir l'athlète dans l'air. Appuyer autant de fois que possible sur la touche de course pour lui faire faire des pirouettes en l'air.

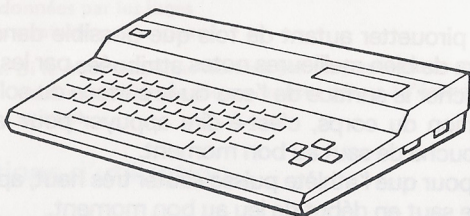
Barre élevée..... Appuyer sur la touche de saut pour que l'athlète commence à tourner autour de la barre. La vitesse de rotation autour de la barre augmentera petit à petit. Appuyer au bon moment sur la touche de saut pour que l'athlète relâche la barre. Comme pour les autres modes de jeu, appuyer autant de fois que possible sur la touche de course pour faire pirouetter l'athlète dans l'air, puis appuyer une dernière fois sur la touche de saut juste avant qu'il touche le sol pour qu'il réalise une bonne arrivée au sol.



Levier de commande

Activer le mode de course en poussant le levier de commande en avant et en arrière vers la droite.

Toutes les autres commandes ont la même fonction que lorsque l'Hyper Shot™ est utilisé.



Clavier

Pour activer le mode de course, utiliser la touche curseur de mouvement à droite.

Pour activer le mode de saut, utiliser la barre d'espacement.

Toutes les autres commandes ont la même fonction que lorsque l'Hyper Shot™ est utilisé.

Règles du jeu

Cinq juges observent et notent la performance de l'athlète. Les points donnés à l'athlète seront la moyenne des points attribués par les juges, multipliée par 1000.

Chaque fois que l'athlète obtient la note maximale de dix, il recevra un bonus de.....points.

L'athlète dispose de trois essais pour chaque élément de sa performance: plongeon, saut au cheval de bois et barre élevée. Il ne dispose que d'un essai pour le grand tremplin.

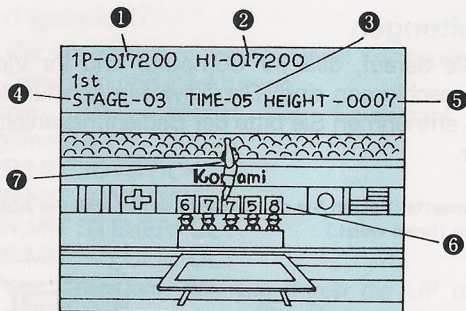
Pour passer d'un élément au suivant et continuer à jouer, l'athlète doit avoir obtenu suffisamment de points, sinon le jeu est terminé.

Conseils pour bien jouer

Essayer de pirouetter autant de fois que possible dans l'air, car cela donnera de bien meilleures notes attribuées par les juges.

Veiller à toucher la surface de l'eau ou la surface du sol avec une bonne position du corps, c'est-à-dire appuyer pour la dernière fois sur la touche de saut au bon moment.

De même, pour que l'athlète puisse sauter très haut, appuyer sur la touche de saut en début de jeu au bon moment.



- ① Les points marqués par le joueur
- ② Record mondial
- ③ Temps restant
- ④ Numéro de l'évènement sportif
- ⑤ Hauteur du saut fait par l'athlète
- ⑥ Notes données par les juges
- ⑦ Athlète contrôlé par le joueur

Remarque: Si la note moyenne donnée par les juges est au-dessus d'une valeur spécifiée, le joueur pourra passer à l'évènement sportif suivant.

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

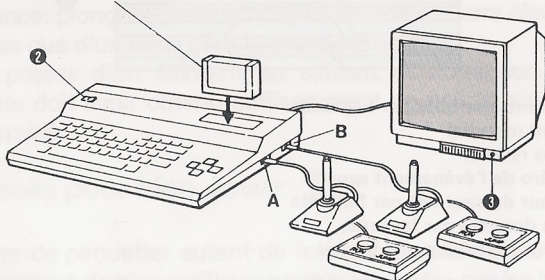
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami

Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

- ① ROM-Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)



Joystick oder Hyper Shot™

1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.
2. Schalten Sie den Computer ein.
3. Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Computer gesendet wird. Dieses Spiel kann mit Joystick oder mit Konamis Hyper Shot™ gespielt werden. Verbinden Sie die Leitungen des Joysticks—oder des Hyper Shot™—mit den Anschlüssen A und B des Computers bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Wie wird gespielt?

1. Es gibt vier Disziplinen in diesem Spiel: Turmspringen, Pferd-springen, Trampolin und Reckturnen.

2. Bestimmen Sie zunächst die Spielerzahl und den Steuerungsmodus.

☞ 1. SPIELER MIT JOYSTICK

2. SPIELER MIT JOYSTICK

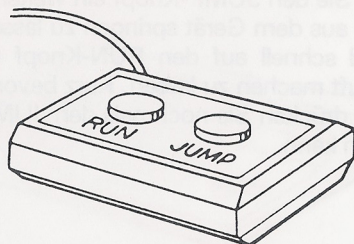
1. SPIELER MIT STEUERPULT

2. SPIELER MIT STEUERPULT

Mit Hilfe des Anzeigers, den Sie durch die UP und DOWN Tasten auf Ihrem Computer verändern, bestimmen Sie die gewünschte Spielweise. Zeigt der Anzeiger die Spielweise an, die Sie wählen möchten, drücken Sie auf die Leertaste und das Spiel beginnt.

Sollten Sie keine Wahl treffen, beginnt automatisch ein Demonstrationsspiel auf Ihrem Bildschirm.

3. Gesteuert wird wie folgt:



Hyper Shot™

Turmspringen....Durch richtiges Timing beim Drücken des JUMP-Knopfes, können Sie die Kraft des Sprungbrettes ausnutzen, um sehr hoch zu springen. Drücken Sie dann so schnell und kraftvoll wie möglich auf den RUN-Knopf Ihres Hyper Shot™ und der Springer beginnt sich zu drehen. Durch nochmaliges Drücken der JUMP-Taste, hört der Springer auf sich zu drehen und taucht ins Wasser ein.

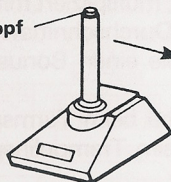
Pferdturnen.....Drücken Sie den JUMP-Knopf. Der Athlet läuft auf das Gerät zu. Sobald seine Füße das Sprungbrett berühren, drücken Sie den Knopf nochmals. Der Athlet springt dann auf das Pferd. Sobald seine Hände das Gerät berühren, drücken Sie den JUMP-Knopf ein drittes Mal. Er beginnt dann mit der Turnübung.

Während der Athlet durch die Luft wirbelt, muß die RUN-Taste (Hyper Shot™) gedrückt werden und zwar so schnell und so oft wie möglich. Kurz bevor der Turner den Boden berührt, drücken Sie den JUMP-Knopf ein letztes Mal, damit sich der Turner zu einer guten Landung streckt.

Trampolin.....Versuchen Sie das richtige Timing mit dem JUMP-Knopf zu finden, um in die Luft zu springen. Wenn Sie in der Luft sind, drücken Sie oft und schnell den RUN-Knopf, um sich in der Luft zu drehen.

Reckturnen.....Drücken Sie auf den JUMP-Knopf. Der Turner beginnt sich um die Stange zu drehen. Die Drehgeschwindigkeit erhöht sich bald, und es ist an Ihnen den richtigen Zeitpunkt zu finden, zu dem Sie den JUMP-Knopf ein weiteres Mal drücken, um den Turner aus dem Gerät springen zu lassen. Drücken Sie wieder oft und schnell auf den RUN-Knopf um den Turner Saltos in der Luft machen zu lassen. Kurz bevor der Turner den Boden berührt, drücken Sie nochmals den JUMP-Knopf, damit er sauber landen kann.

JUMP-Knopf

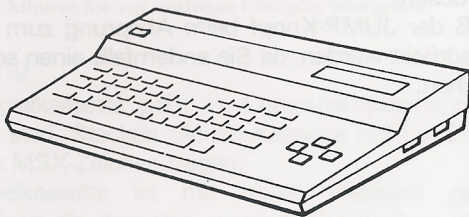


Nach rechts drücken.....RUN
(Entspricht dem RUN-Knopf
des Hyper Shot (TM))

Joystick

Den Hebel des Joysticks nach rechts vor und zurück bewegen,
so schnell es geht.....RUN

Alle anderen Steuerelemente entsprechen denen des Hyper
Shot™.



Steuerpult

Rechte Pfeiltaste.....RUN

Leertaste.....JUMP (SPRUNG)

Alle anderen Steuerelemente entsprechen denen des Hyper
Shot™.

Spielregeln

Fünf Punkterichter beobachten und bewerten Ihre Übungen. Die Punktzahl, die Sie bekommen ist der Mittelwert der Wertung, die Sie erhalten, multipliziert mit 1000 Pkt.

Jedesmal wenn Sie eine Durchschnittswertung von 10 erhalten (Bestnote), bekommen Sie einen Bonus für Best-leistung von 7777 Punkten.

Sie haben je drei Versuche beim Turmspringen, Pferdspringen und beim Reckturnen; beim Trampolinspringen haben Sie nur einen Versuch.

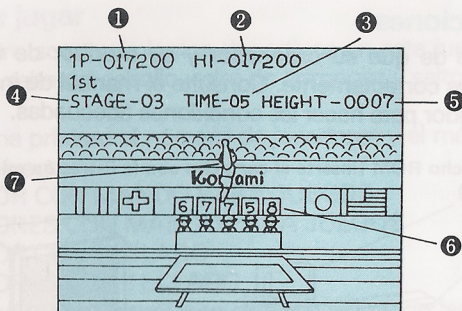
Um von einer Disziplin zur anderen weiterzukommen, müssen Sie sich mit einer guten Wertung qualifizieren. Wenn Sie sich nicht qualifizieren können ist das Spiel vorbei.

Wie man erfolgreich spielt:

Versuchen Sie sich so oft wie möglich in der Luft zu drehen: Ihre Punktzahl erhöht sich dadurch wesentlich.

Achten Sie darauf, daß Sie das Wasser oder den Boden in guter Haltung berühren, d.h. daß Sie den JUMP-Knopf zum richtigen Zeitpunkt drücken.

Ebenso muß der JUMP-Knopf beim Absprung zum richtigen Zeitpunkt gedrückt werden, da Sie andernfalls einen schlechten Sprung machen.



- ① Ihre eigene Wertung
- ② Weltrekord
- ③ Verbliebene Zeit
- ④ Nummer der jeweiligen Disziplin
- ⑤ Sprunghöhe
- ⑥ Wertung der Punktrichter
- ⑦ Der Athlet, der in diesem Spiel von Ihnen gesteuert wird.

Hinweis: Wenn die Durchschnittswertung, die Sie von den Punktrichtern bekommen über dem vorgeschriebenen Mindestwert liegt, können Sie zur nächsten Disziplin übergehen.

Achtung

Diese Spielkassette paßt in Computersysteme, die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Kassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.

Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.

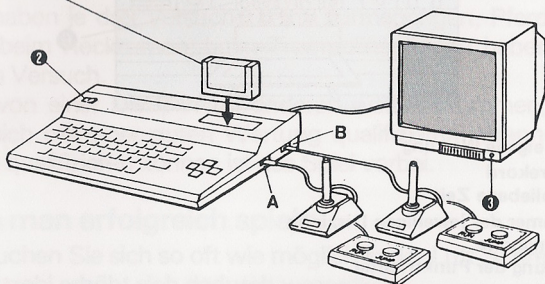
Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video- oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden

©1984 Konami

Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video están conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

- 1 Cartucho ROM (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)**



Mando para juegos o Hyper Shot™

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que se ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.
2. Conecte la alimentación de su ordenador.
3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por el ordenador. Puede jugar este juego con un mando opcional o con el controlador especial Hyper Shot™ de Konami. Conecte el mando o el controlador Hyper Shot™ a los terminales A y B de su ordenador antes de empezar a jugar.

Forma de jugar

1. Hay cuatro acontecimientos deportivos en este juego: saltos de palanca, salto del caballo, salto de trampolín y salto con barra alta.

2. Seleccione primero el número de jugadores y el método para controlar el juego.



1. JUGADOR CON MANDO PARA JUEGOS

2. JUGADORES CON MANDO PARA JUEGOS

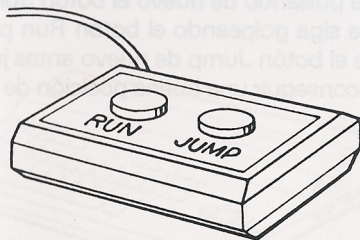
1. JUGADOR CON TECLADO

2. JUGADORES CON TECLADO

Mueva el indicador manual a su elección utilizando las teclas de cursor ascendente y descendente en el teclado de su ordenador (Δ y ∇). Cuando el indicador apunte a su selección, empiece el juego pulsando la barra espaciadora.

Si no selecciona nada, aparecerá un juego de demostración en su pantalla.

3. La acción se controla de la siguiente forma:



Hyper Shot™

Salto de palanca..... Si sincroniza bien el momento en que pulsa el botón Jump, puede usar el rebote sobre la palanca para subir más alto; luego tocando el botón Run de su Hyper Shot™ tan rápida y enérgicamente como pueda, haga que el saltador dé vueltas. Pulsando de nuevo el botón Jump, el saltador dejará de dar vueltas y se introducirá en el agua.

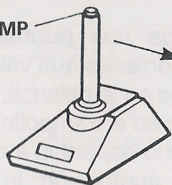
Salto del caballo..... Pulse el botón Jump para empezar a acercarse al caballo. Cuando los pies del atleta golpeen el trampolín, pulse de nuevo el botón. Ello hará que se inicie el salto al caballo. Tan pronto como las manos del atleta toquen el caballo, pulse el botón Jump una tercera vez y con ello conseguirá que empiece a saltar.

Luego, a medida que va por el aire, siga golpeando el botón Run (Hyper Shot™) tan enérgica y rápidamente como pueda para mantenerle dando vueltas. Y justo antes de que ponga los pies en el suelo, pulse el botón Jump una última vez para conseguir una buena toma a tierra.

Salto del trampolín..... Consiga obtener una buena sincronización con el botón Jump para lanzarlo al aire. Y siga golpeando el botón Run para que dé vueltas mientras está en el aire.

Salto con barra alta..... Pulse el botón Jump para empezar el balanceo alrededor de la barra. La velocidad del balanceo empezará a aumentar; consiga una buena sincronización y suelte la barra pulsando de nuevo el botón Jump. Tal como hizo anteriormente siga golpeando el botón Run para dar vueltas en el aire y pulse el botón Jump de nuevo antes justo de que llegue al suelo para conseguir una buena posición de toma a tierra.

Botón JUMP

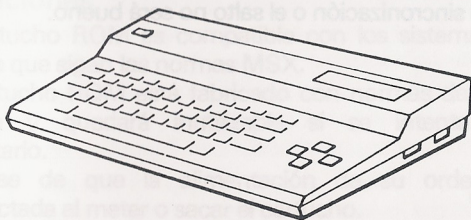


Empuje a la derecha para
RUN (lo mismo que el botón
RUN en el Hyper Shot™)

Mando para juegos

Active la función Run empujando la palanca del mando para juegos hacia adelante y hacia atrás a la derecha.

Todos los demás controles son los mismos que cuando se usa el Hyper Shot™.



Teclado

Use la tecla del cursor de movimiento hacia la derecha para activar la función Run.

Use la barra espaciadora para Jump.

Todos los demás controles son los mismos que cuando se usa el Hyper Shot™.

Reglas del juego

Cinco jueces observan y juzgan su actuación. Su puntuación será la media que den los cinco jueces multiplicada por 1.000 puntos.

Cada vez que obtenga una puntuación perfecta de diez, obtendrá una bonificación extra que vale ????? puntos.

Dispone de tres intentos en la palanca, caballo y barra alta pero solamente de un intento en el trampolín.

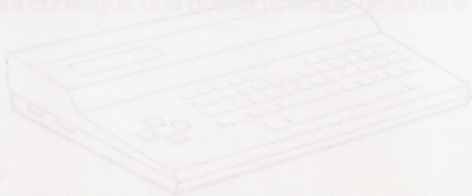
Para pasar de una prueba deportiva a otra y continuar jugando, necesita obtener una puntuación lo suficientemente buena como para calificarse en esa prueba deportiva; si no la consigue el juego se habrá acabado para usted.

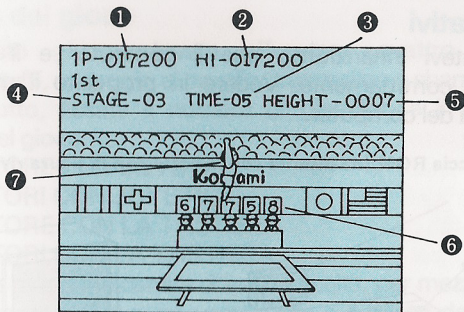
Algunos consejos para jugar con habilidad

Intente dar vueltas tantas veces como le sea posible en el aire. Esto hará que su puntuación aumente mucho.

Asegúrese de que toma tierra o que entra en el agua de forma correcta; es decir, asegúrese de pulsar el botón Jump la última vez con buena sincronización.

También, cuando el atleta sube, tiene que pulsar el botón Jump con buena sincronización o el salto no será bueno.





- ① Su puntuación
- ② Puntuación de record mundial
- ③ Tiempo que le queda
- ④ Número de prueba
- ⑤ Altura de su salto
- ⑥ Puntuaciones de los jueces
- ⑦ El atleta que controla en este juego

Nota: Si la puntuación media que dan los jueces está por encima de un nivel predeterminado, podrá pasar a la prueba siguiente.

Precauciones

Este cartucho ROM es compatible con los sistemas de computadora que sigan las normas MSX.

Este cartucho ROM está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.

Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada al meter o sacar el cartucho.

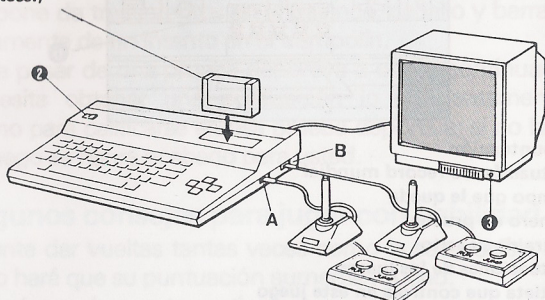
Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haber obtenido permiso específico para ello del fabricante.

©1984 Konami

Preparativi

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

- ❶ Cartuccia ROM (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)



Joystick o Hyper Shot™

1. Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.
2. Accendete il computer.
3. Accendere il televisore e selezionare il canale per la ricezione delle immagini generate dal computer.

Questo gioco può essere giocato con il joystick opzionale o con l'Hyper Shot™ della Konami. Prima di iniziare a giocare, collegare i fili del joystick o dell'Hyper Shot™ ai terminali A e B del computer.

Sviluppo del gioco

1. In questo gioco, dovete affrontare quattro discipline olimpiche: tuffi, volteggio al cavallo, trampolino e sbarra.

2. Innanzitutto, fissate il numero di giocatori e il metodo di controllo del gioco.

☞ 1. GIOCATORE CON JOYSTICK

2. GIOCATORI CON JOYSTICK

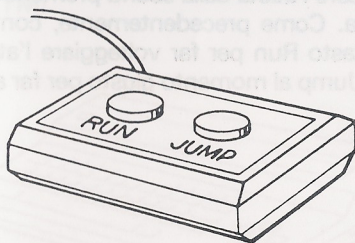
1. GIOCATORE CON LA TASTIERA

2. GIOCATORI CON LA TASTIERA

Spostate la mano indicatrice di vostra scelta, per mezzo dei tasti di spostamento del cursore verso l'alto o il basso della tastiera del computer (Δ e ∇). Non appena la mano indicatrice segna la scelta che volete fare, date inizio al gioco premendo la barra spaziatrice della tastiera.

Se non eseguite nessuna scelta, sul video appare un programma di dimostrazione.

3. Comandate l'azione nel modo seguente:



Hyper Shot™

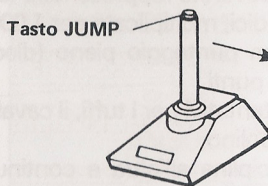
Tuffi: Premendo il tasto Jump al momento opportuno, cercate di sfruttare il trampolino per far saltare il tuffatore quanto più alto possibile. Premendo poi il tasto Run dell'Hyper Shot™ quanto più rapidamente e fortemente possibile, fate eseguire delle giravolte al tuffatore. Premendo il tasto Jump ancora una volta, il tuffatore completa le giravolte e si lancia nell'acqua.

Cavallo: Premere innanzitutto il tasto Jump per far accedere l'atleta al cavallo. Non appena l'atleta è sul trampolino, premete il medesimo tasto ancora una volta. L'atleta salta così sul cavallo. Non appena le mani dell'atleta toccano il cavallo, premete il tasto Jump per la terza volta, per dare inizio ai volteggi.

Quando l'atleta è sospeso in aria, premete ripetutamente (a colpetti) il tasto Run (Hyper Shot™) quanto più fortemente e velocemente possibile, per farlo volteggiare. Nel momento in cui l'atleta sta per atterrare, premete il tasto Jump un'ultima volta, per aiutarlo a portarsi in posizione eretta e toccare terra in bel modo.

Trampolino: Cercate di premere il tasto Jump al momento giusto, affinché l'atleta prenda un buono slancio sul trampolino. Quando è lanciato in aria, continuate a battere dei colpetti sul tasto Run, per farlo volteggiare.

Sbarra: Premete il tasto Jump per dare inizio al bilanciamento alla sbarra. La velocità del bilanciamento aumenta: al momento giusto, fate staccare l'atleta dalla sbarra premendo il tasto Jump ancora una volta. Come precedentemente, continuate battere dei colpetti sul tasto Run per far volteggiare l'atleta nell'aria, e premete il tasto Jump al momento giusto per far atterrare l'atleta in buon modo.

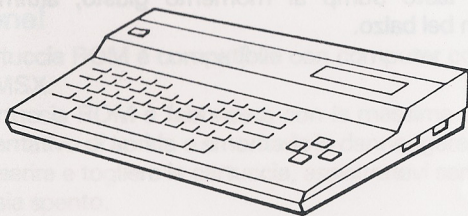


Spingere verso destra per dare inizio al gioco (per ottenere cioè lo stesso effetto come con il tasto RUN dell'Hyper Shot™).

Joystick

Attivate la funzione Run spingendo la manopola del joystick in avanti e indietro, verso destra.

Tutti gli altri comandi funzionano allo stesso modo come con l'Hyper Shot(TM).



Tastiera

Usate il tasto di spostamento del cursore verso destra per attivare la funzione Run.

Usate la barra spaziatrice come il tasto Jump.

Tutti gli altri comandi sono uguali come con l'Hyper Shot(TM).

Regole del gioco

Cinque giudici osservano e valutano le prestazioni dei vostri atleti. Il punteggio che riceverete rappresenterà la media dei voti assegnativi dai cinque giudici, moltiplicata per 1.000.

Ogniqualevolta ricevete un punteggio pieno (dieci), ricevete un abbuono speciale di ???? punti.

Avete a disposizione tre tentativi per i tuffi, il cavallo e la sbarra, e un solo tentativo al trampolino.

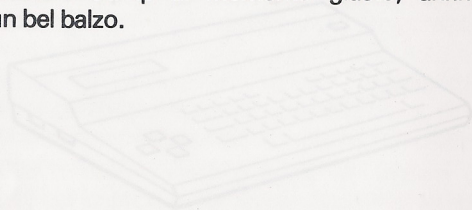
Per passare da una disciplina all'altra e continuare a giocare, dovete avere un punteggio sufficientemente buono, che qualifichi il vostro atleta. Se non ottenete il punteggio minimo richiesto, il gioco è terminato.

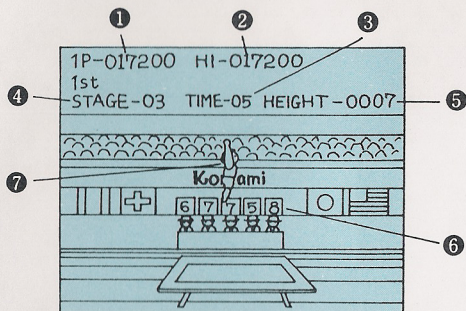
Suggerimenti

Cercate di far volteggiare l'atleta quanto più potete; così facendo aumenterete il vostro punteggio.

Fate in modo che l'atleta vada a toccare l'acqua o terra in bel modo, premendo il tasto Jump per l'ultima volta al momento giusto.

Anche al momento del rimbalzo sul trampolino, bisogna che premiate il tasto Jump al momento giusto, altrimenti non otterrete un bel balzo.





- ① Il vostro punteggio
- ② Punteggio del record mondiale
- ③ Tempo rimanente
- ④ Numero della prova
- ⑤ Altezza del salto
- ⑥ Punteggio dei giudici
- ⑦ Il vostro atleta

Nota: Se il punteggio assegnatovi dai giudici è superiore ad un certo minimo prefissato, potete passare alla prova seguente.

Attenzione!

Questa cartuccia ROM è compatibile con computer con sistema operativo MSX.

Questa cartuccia ROM è fabbricata con la massima precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe.

Prima di inserire e togliere la cartuccia, assicuratevi sempre che il computer sia spento.

Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. Nessuna parte di esso, inclusi i grafici, il suono, il programma o il materiale stampato, può essere copiato senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1984 Konami

Konami®

RC715-XO4

Printed in Japan